



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ
CAMPUS TERESINA ZONA SUL
CURSO LICENCIATURA EM INFORMÁTICA

FRANCISCO FELIPE DO NASCIMENTO CASTRO

GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM: como os professores do
CEEP - José Pacífico de Moura Neto utilizam a gamificação na sua prática docente

TERESINA
2024

FRANCISCO FELIPE DO NASCIMENTO CASTRO

GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM: como os professores do
CEEP - José Pacífico de Moura Neto utilizam a gamificação na sua prática docente

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo Científico) apresentado como exigência parcial para obtenção do diploma do Curso de Licenciatura em Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, Campus Teresina Zona Sul.

Orientadora: Prof^a. Ma. Claudete de Jesus
Ferreira da Silva

TERESINA

2024

GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM: como os professores do CEEP - José Pacífico de Moura Neto utilizam a gamificação na sua prática docente

Francisco Felipe do Nascimento Castro¹

Claudete de Jesus Ferreira da Silva²

RESUMO

Este artigo analisa a aplicação da gamificação como estratégia inovadora no processo de ensino-aprendizagem, com foco no Centro Estadual de Educação Profissional (CEEP) José Pacífico de Moura Neto. A fundamentação teórica aborda os princípios da gamificação e sua inserção em metodologias ativas, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Trata-se de uma pesquisa exploratória, de abordagem qualitativa, realizada por meio de questionário online aplicado a docentes da instituição. Os resultados indicam que 60% dos professores conhecem a gamificação, e metade desse grupo já a utiliza em suas práticas pedagógicas. Entre os benefícios observados, destacam-se o aumento do engajamento discente e a maior dinamicidade das aulas. Contudo, identificaram-se obstáculos, como a necessidade de planejamento pedagógico eficaz. O estudo propõe ações de formação continuada, personalização das abordagens e suporte institucional, visando à implementação sustentável da gamificação no ensino médio. Conclui-se que a gamificação apresenta potencial significativo como recurso pedagógico, desde que acompanhada de estratégias adequadas à realidade escolar.

Palavras-chave: Gamificação. Ensino-Aprendizagem. Metodologias Ativas.

1 INTRODUÇÃO

De acordo com Fadel *et al.* (2014), a gamificação (ou *gamification*) refere-se à aplicação de sistemas e mecânicas dos jogos, compreendidos como elementos prazerosos e desafiadores, em contextos não lúdicos, com o propósito de envolver emocionalmente os indivíduos e proporcionar um ambiente favorável ao engajamento. O termo foi utilizado pela primeira vez em 2002 pelo programador britânico Nick Pelling, que propôs a inserção de conceitos e dinâmicas dos jogos em situações da vida real como estratégia para estimular a resolução de problemas. Entretanto, a popularização do conceito ocorreu apenas em 2010, após a apresentação da pesquisadora McGonigal (2012) em uma conferência do TED

¹ Aluno do Curso Licenciatura em Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí.

² Professora do Curso Licenciatura em Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí.

Talks, na qual defendeu a ideia de que os jogos poderiam colaborar para a construção de um mundo melhor.

Considerando as novas demandas e expectativas do cenário educacional contemporâneo, as metodologias ativas vêm ganhando destaque. Conforme Bastos (*apud* Silvestri, 2016, p. 109), tais metodologias consistem em processos interativos de aquisição de conhecimento, análise, estudo, pesquisa e tomada de decisões, realizados de forma individual ou coletiva, com a finalidade de solucionar problemas. Entre os principais exemplos dessas abordagens, destacam-se: sala de aula invertida (*flipped classroom*), aprendizagem baseada em problemas (*Problem-Based Learning*), instrução por pares (*Peer Instruction*), aprendizagem baseada em projetos (*Project-Based Learning*), aprendizagem baseada em equipes (*Team-Based Learning*), estudo de caso (*Case Study*), técnica de perguntas e *Action Maze*. A gamificação insere-se nesse conjunto de práticas pedagógicas inovadoras.

Observa-se, contudo, que o modelo tradicional de ensino ainda predomina no Brasil. Tal modelo atribui ao docente o papel central e detentor exclusivo do conhecimento, ao passo que ao discente resta a função de receptor passivo, cuja principal tarefa é memorizar e reproduzir os conteúdos transmitidos. As metodologias ativas, por sua vez, propõem uma ruptura com essa lógica, ao reposicionar o estudante como protagonista do processo de ensino-aprendizagem e o professor como mediador. Essa transformação revela-se particularmente relevante diante dos avanços tecnológicos e das mudanças provocadas pela pandemia da COVID-19, que exigiram a adoção do ensino remoto e intensificaram o uso de recursos digitais.

Nesse cenário, tornou-se evidente a lacuna de conhecimento, por parte de uma parcela significativa do corpo docente, em relação às metodologias ativas e à utilização eficaz de tecnologias educacionais. Embora o ensino remoto emergencial tenha viabilizado o contato com plataformas digitais e recursos pedagógicos inovadores, como formulários online e ambientes virtuais de aprendizagem, muitos educadores ainda enfrentam dificuldades em integrar essas ferramentas de forma sistemática e eficiente às suas práticas. A gamificação, nesse sentido, configura-se como uma estratégia promissora para facilitar a inserção das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), ainda que possa ser aplicada em contextos com recursos tecnológicos limitados.

Outro desafio associado à gamificação reside na necessidade constante de atualização por parte dos docentes em relação às inovações tecnológicas. Segundo Mattar (2010, p. 10):

Nossos alunos mudaram radicalmente e são hoje falantes nativos da linguagem digital de computadores, videogames e internet; já os imigrantes digitais têm 'sotaque' quando usam essa linguagem [...], o que estaria alimentando uma grande descontinuidade entre essas gerações.

Assim, torna-se imprescindível que os profissionais da educação compreendam os impactos das tecnologias no processo pedagógico e se adaptem a essa nova realidade.

Diante desse contexto, este estudo propõe a seguinte problemática: Como os professores do ensino médio utilizam a gamificação no processo de ensino-aprendizagem no Centro Estadual de Educação Profissional (CEEP) - José Pacífico de Moura Neto? Para respondê-la, definiu-se como objetivo geral analisar o uso da metodologia ativa denominada gamificação no processo de ensino-aprendizagem de alunos do ensino médio da referida instituição. Parte-se do pressuposto de que muitos docentes ainda possuem um conhecimento limitado acerca dessa proposta inovadora, o que resulta em uma utilização restrita em suas práticas pedagógicas.

A gamificação caracteriza-se como uma metodologia ativa que incorpora princípios, mecanismos e dinâmicas dos jogos a diferentes ambientes, como os contextos corporativo e educacional, visando promover maior envolvimento e engajamento dos participantes. Sua adoção justifica-se pela atratividade e interatividade proporcionadas, bem como pelo potencial de enriquecer o processo educativo por meio de experiências significativas e contextualizadas.

Ademais, a gamificação pode ser integrada a outras metodologias ativas, ampliando as possibilidades didático-pedagógicas. A indústria dos jogos digitais, cada vez mais presente na cultura contemporânea, tem demonstrado sua capacidade de atrair e manter a atenção dos jovens, tornando-se, portanto, uma ferramenta promissora para a mediação do conhecimento. Compreender o funcionamento e os elementos constitutivos dos jogos revela-se, assim, essencial aos profissionais das áreas de educação e tecnologia.

Este estudo justifica-se, portanto, pela necessidade de analisar o panorama atual da gamificação no ensino médio e de contribuir com estratégias metodológicas

viáveis e eficazes para sua implementação. A seguir, são apresentados os objetivos específicos da pesquisa:

- Realizar um levantamento do perfil metodológico dos professores das disciplinas gerais do ensino médio no processo de ensino-aprendizagem;
- Descrever o perfil metodológico dos docentes;
- Identificar se os professores utilizam a gamificação em suas práticas pedagógicas;
- Propor estratégias metodológicas proveitosas e viáveis no contexto do CEEP – José Pacífico de Moura Neto.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A gamificação consiste na aplicação de estratégias e elementos característicos dos jogos em atividades cotidianas, com o objetivo de ampliar o envolvimento, a motivação e o desempenho dos participantes. Todo jogo possui metas a serem alcançadas, exigindo dos jogadores o enfrentamento e a superação de desafios. A psicologia que fundamenta essa abordagem evidencia que o sentimento de conquista e a superação de obstáculos são fatores mobilizadores e motivacionais para o ser humano. Com o apoio das novas tecnologias, torna-se viável estimular a aprendizagem, promover comportamentos desejáveis e criar uma sensação contínua de recompensa, sendo que a competição configura-se como um elemento central desse processo.

Segundo Cohen (2011), a gamificação refere-se à utilização de mecânicas e conceitos provenientes dos jogos com a finalidade de engajar os participantes e solucionar problemas. É importante destacar que essa abordagem não implica, necessariamente, o desenvolvimento ou uso direto de jogos digitais, mas sim a incorporação de características que os tornam atrativos em contextos diversos, como os ambientes educacionais, administrativos e corporativos.

Para Fardo (2013), a gamificação apresenta potencial para favorecer a aprendizagem, uma vez que muitos de seus componentes assemelham-se às práticas adotadas há décadas por educadores e designers instrucionais. Elementos como atribuição de pontuações, oferta de feedback contínuo e estímulo à colaboração em atividades são estratégias frequentemente utilizadas em planos

pedagógicos. A inovação dessa metodologia reside na forma como tais práticas são integradas, conferindo à experiência educacional uma linguagem semelhante à dos jogos — familiar às novas gerações imersas na cultura digital —, o que favorece o engajamento e contribui para tornar o processo de ensino mais eficiente e prazeroso.

Mattar (2010) argumenta que é plenamente viável propor atividades educativas relacionadas ao universo dos jogos digitais, tais como leituras, debates, resenhas e produções artísticas. Dessa forma, os jogos, já incorporados à realidade dos estudantes, podem servir como ponto de partida ou referência para práticas pedagógicas mais tradicionais, dentro e fora da sala de aula. A adoção dessa abordagem tende a elevar os níveis de motivação e participação discente nas atividades escolares.

No contexto da sala de aula, a gamificação pode ser aplicada por meio de diversas ferramentas digitais, como as plataformas Jovens Gênios, Duolingo, Matific, Kahoot, Classcraft e Wordwall. Esses recursos oferecem experiências lúdicas e interativas, que contribuem para o desenvolvimento de competências cognitivas, emocionais e sociais. Em ambientes educacionais, a gamificação é reconhecida como uma metodologia ativa que transcende a simples transmissão de conteúdos, buscando promover habilidades práticas e aplicáveis em múltiplos contextos.

Desde 2017, a gamificação e outras metodologias ativas passaram a ser recomendadas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como práticas educacionais relevantes. A BNCC (Brasil, 2018) estabelece, entre as competências gerais da educação básica, a necessidade de:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas práticas sociais (inclusive escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2018).

O documento também orienta que os currículos devem garantir, como aprendizagem essencial, a criação de situações pedagógicas capazes de motivar e engajar os alunos ao longo do processo de aprendizagem.

O Ministério da Educação, por sua vez, tem promovido ações voltadas à implementação de ambientes gamificados, como exemplificado pela plataforma Geekie Games, um sistema de aprendizagem adaptativa direcionado à preparação

para o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), que oferece desafios personalizados aos estudantes. Apesar dessas iniciativas, observa-se que muitos profissionais da educação ainda não exploram integralmente o potencial da gamificação, o que evidencia a necessidade de investimentos mais robustos na formação docente, bem como na divulgação de boas práticas nesse campo.

Para fundamentar teoricamente o presente estudo, foram consultados autores e pesquisadores dedicados ao tema, como João Mattar, Cohen, Jane McGonigal, Luciane Maria Fadel e Fardo, cujas contribuições se mostram fundamentais para a compreensão das possibilidades e dos desafios relacionados à implementação da gamificação no contexto educacional.

3 METODOLOGIA

3.1 Campo de Pesquisa

O presente estudo foi desenvolvido no Centro Estadual de Educação Profissional (CEEP) José Pacífico de Moura Neto, localizado na cidade de Teresina, estado do Piauí. Inaugurada em 13 de fevereiro de 2017, a instituição recebeu essa denominação em homenagem ao professor José Pacífico de Moura, reconhecido por sua atuação como docente, técnico e gestor na educação pública piauiense. Idealista, José Pacífico defendia a implementação de escolas de tempo integral e instituições profissionalizantes, com vistas à melhoria da qualidade educacional.

Atualmente, o CEEP é dirigido pela professora Maria das Dores Andrade de Araújo, com apoio do diretor adjunto Fábio Lopes de Araújo. A unidade possui capacidade para atender até mil alunos e oferece dez cursos técnicos, distribuídos nos três turnos: Segurança do Trabalho, Farmácia, Enfermagem, Edificações, Manutenção Automotiva, Moda, Metrologia, Energias Renováveis, Informática e Análises Clínicas.

A escola foi construída conforme os padrões estabelecidos pelo Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE), contando com infraestrutura moderna composta por doze salas de aula, seis laboratórios básicos (Física, Biologia, Matemática, Química e dois de Informática), auditório com capacidade para 200 pessoas, biblioteca, teatro de arena, área de convivência, refeitório, cozinha, quadra poliesportiva coberta e três laboratórios especiais de grande porte.

3.2 Contexto de Pesquisa

A escolha do lócus da pesquisa baseou-se na vivência direta do pesquisador na instituição, inicialmente como estagiário no âmbito do estágio supervisionado e, posteriormente, como integrante do Programa Residência Pedagógica.

Participaram do estudo docentes que atuam nas disciplinas da base comum do ensino médio técnico no CEEP José Pacífico de Moura Neto, durante o período letivo de 2022.1. A amostra foi composta por 10 professores das seguintes áreas: Informática (3), Língua Portuguesa, Ciências, História, Geografia, Mecânica Automotiva, Sociologia e Filosofia. A faixa etária dos participantes apresentou distribuição representativa, abrangendo desde profissionais jovens até docentes com maior tempo de atuação.

A diversidade de áreas do conhecimento envolvidas evidencia a aplicabilidade da gamificação em múltiplos contextos pedagógicos, reforçando sua potencialidade como metodologia transversal.

3.3 Tipo de Pesquisa e Abordagem Metodológica

A pesquisa caracteriza-se como exploratória, com abordagem qualitativa. Segundo Raupp e Beuren (2006), esse tipo de investigação é apropriado quando há escassez de estudos prévios sobre determinado tema, sendo seu principal objetivo aprofundar a compreensão do fenômeno em análise. Complementarmente, Erickson (1989) define cinco características fundamentais da abordagem qualitativa:

- Contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente investigado;
- Coleta de dados predominantemente descritiva;
- Foco nos processos e nas intenções investigativas do pesquisador;
- Esforço para compreender a perspectiva dos participantes;
- Análise baseada em um raciocínio indutivo, que parte de observações gerais para proposições específicas.

3.4 Instrumento e Procedimento de Coleta de Dados

A coleta de dados foi realizada por meio de um questionário online de natureza mista, composto por questões objetivas e subjetivas, elaborado com a

ferramenta Google Forms. O objetivo do instrumento foi identificar o perfil metodológico dos docentes e suas práticas no processo de ensino-aprendizagem.

De acordo com Lakatos e Marconi (2003, p. 201), o questionário é “um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador”. Tal recurso mostrou-se adequado à pesquisa, pois permitiu que os participantes respondessem no momento e local de sua conveniência, respeitando suas rotinas profissionais.

A escolha pela plataforma Google Forms foi motivada pelas seguintes vantagens:

- Criação ilimitada de formulários;
- Compatibilidade com dispositivos móveis;
- Notificações automáticas por e-mail;
- Facilidade no compartilhamento dos resultados;
- Rapidez e praticidade na personalização do questionário.

Antes da aplicação do instrumento, todos os participantes foram informados sobre os objetivos da pesquisa e autorizaram o uso de suas respostas mediante a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). A identidade dos docentes foi preservada, em conformidade com os princípios éticos da pesquisa científica.

3.5 Devolutiva dos Resultados

Como forma de retorno aos participantes, será realizada uma palestra formativa destinada ao corpo docente da instituição, com o tema: “Gamificação na Educação: possibilidades e práticas”. A proposta visa ampliar o entendimento dos professores acerca da gamificação, incentivando sua adoção como metodologia ativa e promovendo reflexões sobre sua aplicabilidade no contexto escolar.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O processo de ensino-aprendizagem, no contexto educacional brasileiro, tem passado por transformações significativas, tanto em relação às metodologias

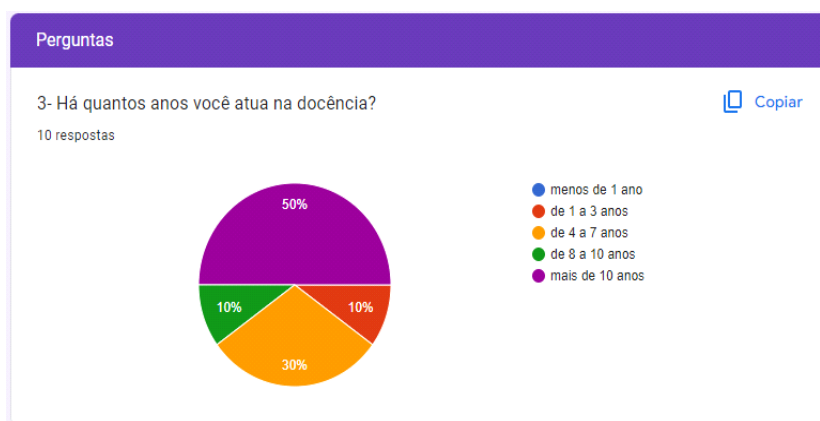
adotadas quanto às competências e habilidades requeridas. Diversas abordagens vêm sendo propostas com o intuito de aprimorar e tornar mais eficaz o processo formativo. Entre essas abordagens, destaca-se a gamificação, que, embora ainda pouco disseminada, apresenta-se como uma estratégia inovadora e viável na construção do conhecimento.

Com o objetivo de investigar a presença e a aplicabilidade da gamificação no ensino médio, foi realizada uma pesquisa de campo, por meio de um questionário online composto por 16 questões — sendo uma destinada à identificação dos participantes (via e-mail institucional), 10 objetivas e 5 subjetivas. A análise das respostas permitiu delinear um panorama sobre o conhecimento, a utilização e a percepção dos docentes em relação à gamificação no ambiente escolar.

a) Perfil dos Participantes

A maioria dos professores que participaram da pesquisa apresenta experiência consolidada na docência: 50% atuam na área há mais de 10 anos, conforme demonstra a Figura 1. Tal dado é relevante, pois indica que os profissionais consultados vivenciaram diferentes fases do cenário educacional e, portanto, dispõem de repertório pedagógico suficiente para refletir criticamente sobre inovações metodológicas.

Figura 1 - Anos de prática docente



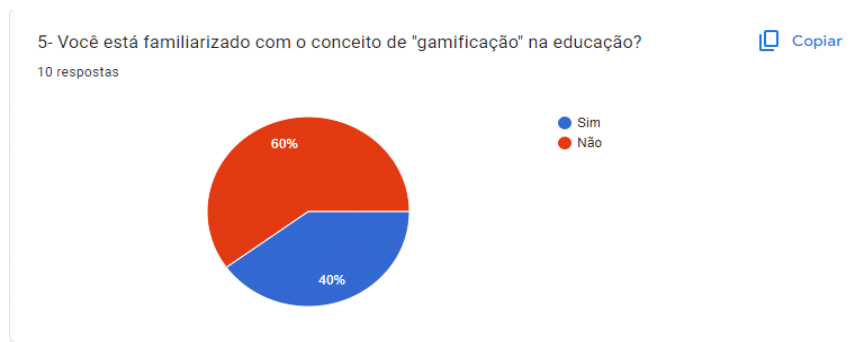
Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

b) Familiaridade com a Gamificação

Quanto ao conhecimento sobre a temática, 60% dos docentes declararam estar familiarizados com o conceito de gamificação, o que evidencia um nível

razoável de compreensão sobre práticas pedagógicas inovadoras. Esse resultado aponta para um cenário propício à implementação de estratégias formativas voltadas à consolidação e expansão do uso dessa metodologia.

Figura 2 - Familiarização com a Gamificação

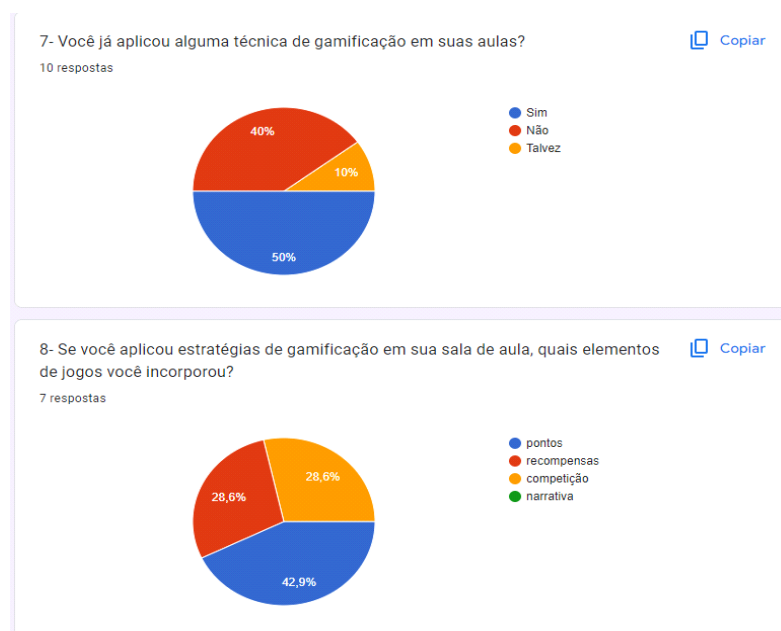


Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

c) Aplicação de Estratégias Gamificadas

Metade dos docentes afirmou já ter aplicado, em algum momento, estratégias de gamificação em sala de aula. Entre os elementos mais utilizados destacam-se: atribuição de pontos, recompensas simbólicas, competições saudáveis e narrativas lúdicas. Esses componentes reforçam a versatilidade e a adaptabilidade da gamificação ao contexto educacional, mesmo diante de diferentes perfis de turmas e disciplinas.

Figura 3 - Já aplicou alguma técnica? Qual?



Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

Todos os entrevistados manifestaram concordância quanto à eficácia da gamificação no ensino médio. Entre os principais benefícios mencionados estão: aumento da participação discente, maior dinamismo nas aulas, estímulo à aprendizagem motivacional e diversificação das estratégias de ensino. Essas percepções estão em consonância com os pressupostos teóricos de autores como Fardo (2013), Cohen (2011) e Mattar (2010), que destacam o potencial da gamificação para tornar o processo educativo mais envolvente, significativo e eficaz.

d) Desafios Identificados

Apesar dos benefícios reconhecidos, os participantes relataram desafios relacionados à implementação da gamificação. Dentre os principais obstáculos, destacam-se: a necessidade de planejamento detalhado, a preocupação com a competitividade excessiva entre os alunos e a limitação de recursos tecnológicos em algumas turmas. Tais apontamentos, oriundos das respostas às questões 12 e 13 do questionário, evidenciam aspectos que devem ser considerados na formulação de políticas institucionais e programas de formação continuada.

Figura 4 - desafios ou preocupações.

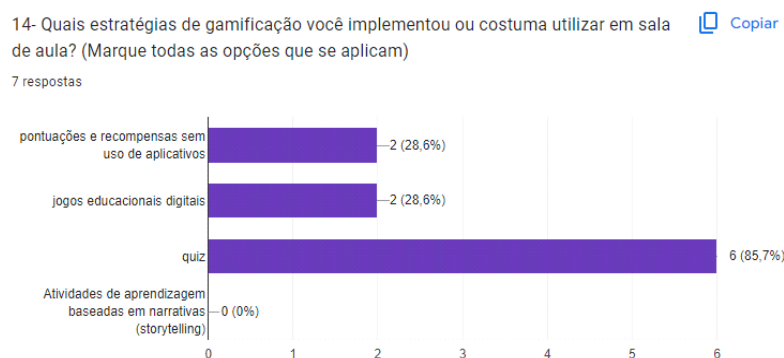


Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

e) Estratégias Utilizadas e Tecnologias Integradas

As respostas dos docentes revelaram a utilização de estratégias variadas para incorporar elementos gamificados em suas práticas pedagógicas. Foram mencionadas ações como uso de questionários interativos, jogos didáticos, atividades com rankings e competições temáticas. Entre as ferramentas tecnológicas utilizadas, destaca-se a plataforma *Quizizz*, reconhecida por seu caráter lúdico, interativo e por sua capacidade de potencializar o engajamento dos estudantes, além de diversificar os métodos avaliativos.

Figura 5 - Estratégias de gamificação implementadas



Fonte: Dados da pesquisa, 2023.

f) Sugestões dos Participantes

As sugestões apresentadas pelos professores enfatizam a importância do planejamento das atividades gamificadas conforme o perfil dos estudantes, bem como a necessidade de maior divulgação e formação docente sobre a temática. Tais observações reforçam a urgência de investimentos em programas de capacitação contínua e no incentivo institucional à adoção de práticas inovadoras de ensino.

Com base nos dados analisados, constata-se que os jogos didáticos e a gamificação apresentam potencial significativo para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. Ao dialogar com as expectativas de uma geração nativa digital e incorporar o dinamismo proporcionado pelas tecnologias educacionais, a gamificação revela-se uma aliada estratégica na promoção do engajamento, da aprendizagem ativa e do protagonismo estudantil.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo como objetivo central analisar o uso da gamificação no processo de ensino-aprendizagem de alunos do ensino médio regular no Centro Estadual de Educação Profissional (CEEP) José Pacífico de Moura Neto, esta pesquisa buscou compreender o grau de familiaridade, a aplicação prática, os desafios enfrentados e as percepções dos docentes em relação à gamificação enquanto metodologia ativa.

Os resultados obtidos evidenciam que a gamificação é percebida pelos participantes como uma estratégia pedagógica promissora e pertinente ao contexto educacional investigado. Os docentes demonstraram uma postura favorável à incorporação de elementos lúdicos em suas práticas pedagógicas, reconhecendo os benefícios dessa abordagem no que se refere ao engajamento, à motivação e à diversificação das formas de aprendizagem. Contudo, ainda persistem lacunas que necessitam de enfrentamento, tais como a carência de formação continuada, a exigência de um planejamento pedagógico consistente, a resistência a mudanças metodológicas e as limitações estruturais relacionadas ao uso de tecnologias educacionais.

Diante desse panorama, recomenda-se:

- O desenvolvimento de ações formativas voltadas à capacitação docente em gamificação, com foco no domínio de ferramentas, técnicas e estratégias aplicáveis ao cotidiano escolar;
- A personalização das práticas gamificadas, considerando os perfis e as necessidades específicas dos estudantes;
- A criação de espaços institucionais destinados ao compartilhamento de experiências, possibilitando a troca de vivências, desafios e soluções entre os educadores;
- A disponibilização de suporte pedagógico e tecnológico contínuo, garantindo uma implementação consistente e sustentável da gamificação.

A adoção dessas medidas pode contribuir significativamente para a consolidação da gamificação como prática pedagógica efetiva no CEEP José Pacífico de Moura Neto, favorecendo uma educação mais dinâmica, participativa e em sintonia com as exigências da cultura digital contemporânea.

Em síntese, a gamificação, ao aplicar mecanismos e dinâmicas próprios dos jogos em contextos educacionais, revela-se uma ferramenta didática com elevado potencial transformador. Sua capacidade de promover o protagonismo estudantil, de estimular competências cognitivas e socioemocionais, e de tornar o processo educativo mais atrativo e significativo deve ser reconhecida e explorada por educadores comprometidos com a inovação pedagógica e com a formação integral dos estudantes.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018.

COHEN, A. M. The gamification of education. **Futurist**, v. 45, n. 5, p. 16–17, 2011.

ERICKSON, F. **Métodos qualitativos de investigación sobre la enseñanza**. Buenos Aires: Paidós, 1989.

FADEL, L. M. *et al.* (orgs.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FARDO, M. L. **A gamificação como método**: estudos de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, RS, 2013.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2003.

MATTAR, J. **Games em educação**: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo**: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Tradução Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

RAUPP, F. M.; BEUREN, I. M. Metodologia da pesquisa aplicável às Ciências Sociais. *In*: BEUREN, I. M. (org.). **Como elaborar trabalhos monográficos em contabilidade**: teoria e prática. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2006. p. 76–97.

SILVESTRI, A. C. F. S. A aplicação do Project Based Learning no ensino de literatura nos anos finais do ensino fundamental. *In*: GASTARDELLI, G. (org.). **Metodologias ativas**: desafios para uma educação disruptiva. Porto Alegre: Propale*com, 2016.